PERRY MASON

SOFTWARE MSX-2

Seguro que muchos de vosotros os acordaréis de aquel gran detective que nos deleitaba con sus casos de asesinato todas las tardes por la televisión. Pues bien, no más lejos está la adaptación que ha realizado Idealogic para nuestros ordenadores, la cual no ha olvidado ni el más mínimo detalle respecto a la versión televisiva.

En esta ocasión uno de los casos que se ha versionado para el ordenador ha sido:

EL CASO DEL ASESINATO EN EL MANDARIN

Entonces ya sabéis lo que debéis hacer; prepararos una buena merienda, coged unos folios y un bolígrafo y por último encended el ordenador. Ahora sois unos verdaderos detectives y abogados; pero si no sabéis de qué va la historia os vamos a ambientar un poco.

Todo empezó en una tranquila tarde. Tú, como siempre, te encontrabas sentado en tu mesa de trabajo, muy desordenada, y tu secretaria DELLA, en el despacho contiguo. Todo indicaba que iba a ser una tarde como las demás, tranquilas, apaciguadas y con grandes ratos de ocio que ocupar. Pero, de repente, una llamada por teléfono te despertó del prolongado letargo en el que te encontrabas sumido. Era tu secretaria con voz calmada que te dijo: «Perry, desea verte la señora Laura Keep, ¿le digo que pase?» Rápidamente respondiste de modo afirmativo, mientras intentabas arreglar todo aquel desorden. La puerta se abrió y ante tus ojos apareció la bella señora Keep. «Buenas tardes, señor Mason», dijo con voz nerviosa. «Tome asiento», le respondiste. «Bien, usted dirá». «Necesito su ayuda urgentemente, por favor». «Bien, tranquila, explíqueme su caso».

«Mi marido, Victor Keep, se quiere divorciar de mí y usted lo tiene que impedir, yo todavía le amo; pero una mujer que trabaja en su restaurante se ha inmiscuido en nuestras vidas y Víctor se ha olvidado de mí. Señor Mason, tengo mucho miedo...»

«No se preocupe, yo soy experto en estos casos, y lo resolveré sin ningún problema». «Eso espero; aquí tiene un anticipo; le llamaré mañana por la mañana». Ya eran las ocho y media cuando Laura salió de tu despacho y por tu cabeza rondaban vagas ideas sobre este nuevo caso, así que te despediste de tu secretaria y bajaste a cenar al bar de la esquina del que ya eras cliente habitual.

Esa noche la comida no te supo a lo mismo que otros días debido a la presencia en tu mente de este caso, así que preferiste ir a casa para poner las ideas en claro antes del amanecer. Ya en tu apartamento comenzaste a idear un esquema para este caso, que parecía tener un carácter especial: «El comportamiento de Laura».

Pensando y pensando te quedaste dormido y, de golpe y porrazo, ya eran las siete y media, hora de levantarse y prepararse para un día duro de trabajo. Ya en tu despacho recibiste la primera llamada; era el teniente TRAGG. Al coger el teléfono y escuchar lo que te dijo no te lo podías creer: Víctor Keep había sido asesinado en su apartamento y su mujer se encontraba a unos metros del cuerpo y con una pistola en la mano.

Reaccionaste al momento y decidiste ir hacia el lugar del crimen sin perder un minuto. Por el camino fuiste reconstruyendo todos los hechos, incluso las palabras de Laura el día anterior, llegando a la conclusión de que todo indicaba que Laura era la culpable del crimen. Pero tú eres el detective y abogado de Laura y tu cliente siempre es inocente hasta que se demuestre lo contrario. Recordaste también que el sargento Halcomb no te quitaría ojo de encima, lo que podía representar un gran problema para el transcurso de la investigación.

Una vez en el apartamento, subiste hasta el ático dode vivía la pareja y decidiste comenzar la investigación. Te hallabas ante el estudio, la perrera y el baño; y a tu derecha se encontraba el lugar del crimen, la cocina y un armario empotrado en la pared. Decidiste comenzar la investigación por el estudio. Te quedaste asombrado tras la vista tan lujosa de esa habitación. Toda ella estaba formada por enseres de una familia rica; desde un aparato de música estéreo pasando por una lujosa televisión, un sofá y cortinas de alta calidad, hasta los maravillosos muebles que la adornaban. Sobre todo ello destacaba una librería a la que te acercaste para echar una ojeada. Observaste un libro que sobresalía. Lo cogiste con delizadeza y al ojearlo descubriste una carta en el interior que no dudaste en coger y guardarte. Una vez habías examinado suficientemente el estudio pasaste a examinar la perrera...

Al entrar en la perrera lo primero que te llamó la atención fueron las reducidas dimensiones de dicho cuarto.

Una vez en el interior te fijaste en la puerta y sus tiras de madera arañadas salvajemente; también te fijaste en una muñeca que se encontraba tras la puerta con la cabeza arrancada y mordisqueada rabiosamente; lástima que no encontrases en esta habitación alguna pista que te indicase un camino a seguir. Puesto que no se habían enterado todavía de que andabas merodeando por el pasillo decidiste acercarte hasta el baño para echarle una mirada. Una vez cruzado el pasillo llegaste al baño en el que encontraste todo bajo una suma norma-

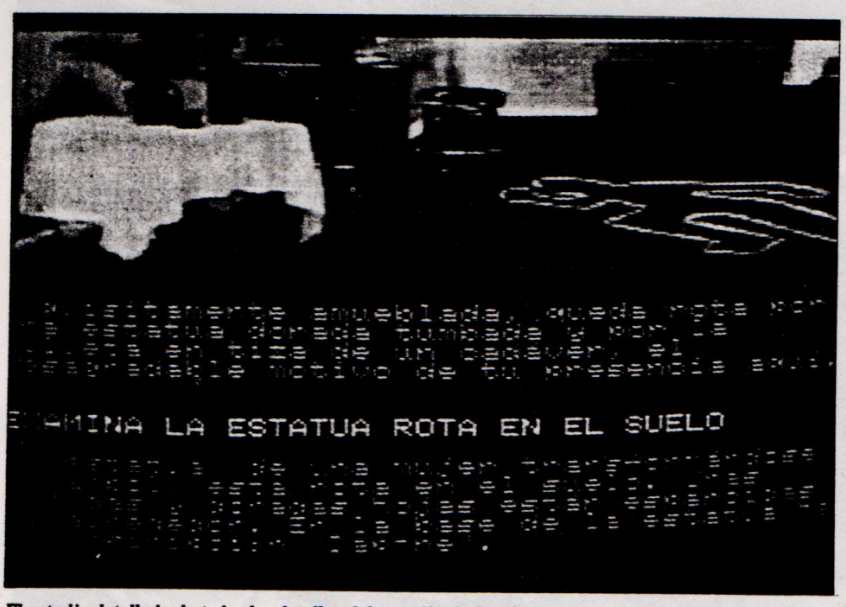
Perry Mason en uno de sus más emocionantes casos: El caso del asesinato en el mandarín.

lidad. Una vez examinado con más detalle descubriste un armario pequeño que se encontraba cerrado; sin que te vieran sacaste unas ganzúas que te abrieron el pequeño armario. Una vez abierto descubriste una toalla aparentemente normal por su aspecto; pero que desprendía un olor de loción para afeitado de hombre, que delataba su utilización anterior. Viendo que nada más te llamaba la atención, decidiste acercarte al lugar del crimen para ver si conseguías algunas pistas más clarificadoras. El sargento te preguntó dónde habías estado, pero tú le contestaste de manera tranquila que habías estado tomando el fresco en la terraza del estudio. No se quedó muy convencido pero a ti no te importaba mucho. Seguidamente pasaste a examinar la habitación en la que se encontraba marcada con tiza la silueta donde yacía el cadáver. En la misma habitación, y al lado del cadáver, se hallaba una estatua en forma de árbol ascendente con unos trozos rotos y con una inscripción en la parte baja que decía «DAPHNE», lo cual te dejó un poco pensativo. Advertiste la presencia de una barra de desayuno y otra de bar, junto a unas mesas de juego. Te acercaste a esta última y observaste un documento encima de la mesa. Sin que nadie te viera le echaste una hojeada por encima, descubriendo que se trataba de un contrato entre Víctor Keep y Julian Masters; sin poder observar lo suficiente lo abriste un poco más, descubriendo así que se trataba de la compra de las acciones del restaurante ARGOS por el señor Julian Masters. Las cosas se iban aclarando.

Seguidamente continuaste la investigación y volviste a descubrir una cosa importante: Se trataba de unas hojas doradas tiradas en el suelo, de las cuales sin que te viera nadie cogiste una y te la guardaste.

Viendo que ya no te quedaba más por husmear en el apartamento, quisiste vengarte del sargento Halcomb, así que apagaste la luz de la habitación creándose tal confusión que más de uno se dio un golpe en la cabeza. Desafortunadamente el sargento descubrió el interruptor y restableció el orden. Ahora pensaste para ti ¡sí que se ha enojado! Así fue, el sargento cogió el radioteléfono y mandó venir a dos de sus agentes para solucionar tu presencia en aquel lugar. Te cogieron y te pusieron de patitas en la calle en un abrir y cerrar de ojos. Pensaste que ya habías estado demasiado tiempo fuera de tu oficina; pero cuando decidiste irte te diste cuenta de que Paul Drake, tu mejor colaborador y brazo derecho, te estaba esperando en la esquina. «Perry, mientras tú has estado husmeando por ahí arriba no he perdido el tiempo y he intentado hablar con ED BURNS, el portero del edificio de Víctor. He encontrado este

Della, tu fiel secretaria. Otra ayuda a tener en cuenta.



El estudio detallado de todos los detalles del estudio de la víctima pueden ayudarte en mucho a resolver este caso.

papel en el que se encuentra toda la lista de testigos que testificarán en el juicio en contra de Laura. No la mires hasta llegar a tu despacho», dijo Paul. «De acuerdo, Paul, me voy porque tengo mucho trabajo; pero antes intenta averiguar lo que sepas sobre Ed Burns, OK».

Dicho esto marchaste hacia tu oficina en la que te esperaba una montaña de papeles preparados para ser examinados y requeteexaminados, para sacar algo en claro.

Al llegar a tu despacho comenzaste a examinar expedientes que te había preparado tu secretaria, y que eran de vital importancia.

Al cabo de unos expedientes leídos, tres tazas de café y un aumento del cansancio, pudiste comprender que el caso se ponía cuesta arriba y que iba a ser muy difícil la defensa de tu cliente. Viendo que ya no podías más, decidiste ir a descansar hasta que saliera el sol, ya que el día había sido demoledor.

Esperando que mañana fuera un día más claro y más calmado caíste redondo sobre tu cama.

Al amanecer te despertastes despejado y con las ideas más claras que nunca. Te aseaste un poco y tomaste algo de café para empezar bien el día, que parecía prometedor. Al acabar todo esto cogiste los expedientes y te dirigiste a coger tu coche para ir a visitar a Laura a la prisión en la que se encontraba internada desde el día posterior al crimen.

Durante el trayecto hasta la prisión fuiste pensando en los motivos del crimen y las causas de tal, así como también el culpable.

Podías pensar claramente que tu cliente era inocente, pero el problema se planteaba en cómo demostrarlo. Sin darte cuenta te encontrabas frente a la prisión dispuesto a entrar y sacar algunas ideas en claro. Una vez en el interior te dirigiste hacia el nivel en el que se debía encontrar Laura. En el interior del nivel, un guardia te acompañó hasta la celda en la que se hallaba Laura, no sin advertirte antes que tu cliente estaba un poco dormida a causa de los sedantes, así que no debías forzarla mucho. Acabada la conversación llegaste a la sala de visitas en la que hallaste a Laura frente a ti, con la mirada en otra parte. Primero le preguntaste sobre lo sucedido la noche del crimen y ella te respondió: «Señor Mason yo no fui, yo no lo maté, aquella noche fui a su apartamento para ver si aún me quería y no teníamos que recurrir al divorcio; pero, de repente, recibí un golpe y caí en el suelo sin sentido. No recuerdo más, tiene que creerme». Examinaste los hechos y decidiste preguntarle sobre una tal DUBOQ. «Ella últimamente se encontraba siempre con mi marido, seguro que tenía relacciones con él y se había olvidado de mí. Por favor, tiene que creerme, yo no lo maté. Yo le quería mucho...»

Comprendiste que Laura se encontraba muy alterada para seguir con la conversación, así que decidiste volver a tu despacho.

Por el camino de vuelta aún no se habían esfumado las incógnitas sobre el complicado caso que te acontecía. ¿Por qué Julian Masters quiso comprarle las acciones al señor Víctor Keep?; ¿dónde se encontraba el asesino si entre la una y veinte y la una y

treinta sólo entró Laura y ella recibió un golpe? Todo esto formaba parte de un caso en el que te tenías que dar mucha prisa si querías sacar algo en claro. De nuevo en tu oficina te encontraste a Della que acababa de llegar y te preguntó sobre cómo iba el caso. Tu respuesta fue rotunda, «todavía no se qué ocurrió exactamente». «Bien, te dijo, yo tengo que ordenar algunos archivos y cancelar unas citas, así que nos veremos más tarde».

Te preparaste un café y te sentaste en tu despacho para volver a hojear los expedientes.

Pasaron tres cortísimas semanas y había llegado el día del juicio. Estabas un poco nervioso, ya que la noche anterior no habías descansado muy bien; pero sabías que la mente despejada daba ventajas para la defensa. Cogiste tu dosier y te dirigiste hacia el juzgado. En la entrada se encontraba mucha gente, como si de una reunión social se tratara.

En esos momentos entraba en la sala Laura, acompañada de dos guardias de seguridad y esposada. La llevaron hasta su sitio, donde la mantuvieron bajo vigilancia todo el juicio. De golpe y porrazo comenzó a entrar toda la gente que habías visto fuera: periodistas, abogados, jueces, y todos los testigos que habías estudiado anteriormente. Se preveía un juicio muy movido y con muchas discusiones.

«¡Comienza el juicio!», alegó el juez de mesa.

La espectación era total (parecía el mes de las rebajas). Comenzaron las presentaciones entre defensor y acusado. Era un hueso duro tu contrincante, ya que lo conocías de otros casos y casi siempre salía victorioso.

En esos momentos entró tu colega Paul, con un paso rápido y de manera ruidosa. Te entregó los documentos que había investigado y se marchó de la misma manera que había venido. Parecía interesante lo que había conseguido sobre el portero del edificio del crimen. Junto a ti se encontraba Laura, custodiada por los dos guardias que la habían conducido desde la prisión hasta el juzgado. Pasaba por su cara una expresión de angustia y temor, aunque confiaba en ti. En la otra parte de la sala se encontraban los ocho testigos que iban a presentar sus declaraciones cuando les llegase el momento. También se hallaban en la sala el jurado, que no te observaba de buena manera.

Llamaron al primer testigo: «¡que se presente el teniente TRAGG!» Tragg subió al estrado con tranquilidad y se sentó como si ya estuviera acostumbrado.

Comenzó el interrogatorio y... pero bueno, ya que nos encontramos en la parte más interesante del juego, os vamos a dejar a vosotros que lo completéis, porque si no, en vez de detectives, seríais unos receptores sin papel en el juego.

Así que haced un esfuerzo y que logréis descubrir el asesino de VICTOR KEEP

De todas maneras os daremos unos consejos para que no digáis que os dejamos solos ante el peligro.

Una de las cosas que observamos en este juego, y que nos favorece considerablemente, es que las teclas de función se encuentran redefinidas desde las F-1 hasta la F-10, con las frases o palabras que deberemos utilizar durante el juego (aunque sean muchas más).

A continuación pasamos a comentarlas:

F-1= (Protesto). F-2= (Proceda). F-3= (Examina). F-4= (Grabar situación del juego). F-5= (Recuperar situación del juego). F-6=(Della, llama...). F-7=(Della resume...). F-8= (Paul investiga...). F-9= (¿Cómo describiría usted...). F-10= (Usted...).

Aparte de estas opciones, el programa contiene un analizador morfológico de construcción de frases. Me explico. Cuando nosotros construimos una frase para que la obedezca, lo hace sin ningún problema; pero si antes escribimos la palabra «VOCABULARIO», cada vez que escribamos una frase analizará cada elemento de la misma, si es un verbo y a qué página o número de las instrucciones pertenece, si es un adverbio, si es un nombre, etc...

Como consejos a seguir para llegar sin ningún problema al juicio son los siguientes:

Ordenes: SI/SI/COGER TELEFONO/IR APARTAMENTO/IR ESTUDIO/EXAMINA ESTANTERIA/EXAMINA LIBRO/GUARDA CARTA/IR BAÑO/EXAMINA ARMARIO/ABRE ARMARIO/EXAMINA TOALLA/IR PERRERA/EXAMINA MUÑECA/IR SALA DE ESTAR/EXAMINA ESTATUA ROTA/EXAMINA MESA DE JUEGO/EXAMINA DOCUMENTO/COGE HOJA DORADA/APAGA LA LUZ/SI/COGE PAPEL O EXAMINA PAPEL/PAUL INVESTIGA XXXXX/IR OFICINA/EXAMINA EXPEDIENTES/LEE EXPEDIENTES DE XXXX/IR PRISION/HABLA LAURA/PROCEDA/IR JUZGADO/...

Como último consejo conviene no salirse mucho del itinerario para no acabar mal, especialmente en el apartamento con el sargento Halcomb.

Nos encontramos ante una aventura gráfico conversacional que gracias a su fama y a las imágenes digitalizadas que se nos presentan, podemos decir que es un excelentísimo juego. Si a todo esto le añadimos las más de 700 palabras que se nos permiten y las melodías que nos acompañan, creemos que os hará pasar muchas horas tecleando en vuestro MSX-2 e investigando hasta dejar claro el misterioso caso del asesinato en el mandarín. ¡Que tengáis mucha suerte!

Por Benjamín Llamas Ruiz

Unos excelentes gráficos y una emocionante aventura hacen de este juego un excelente pasatiempo para los usuarios de MSX-2.